PlayerS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

Pubblicazione informativa ONGAMENETWORK n.112 | luglio - agosto 2025

Funko

POP!

RANMA 1/2

COMING SOON

Pubblicazione informativa ongame network
n. 112 | luglio/agosto 2025
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini Valerio Turrini
Marco Inchingoli Marco Grande Arbitro
Jacopo Filisetti Alex Campanelli
Diego Pierantoni Robert Orlandi

PLAYERS

Carissimi Players,
ed eccoci giunti anche quest'anno al numero di luglio, quello doppio che vale anche per agosto, insomma l'ultima fatica prima delle ferie.
Quest'anno il caldo, oltre che a coglierci di sorpresa come fa di consueto, è arrivato subito in maniera violenta, con temperature africane e giornate torride che altro non fanno che aumentare la voglia di vacanza.
Una meritato riposto per i ragazzi dello staff in vista del quadrimestre commercialmente più hot (solo che staremo freschi) che da settembre ci porterà dritti al Natale.
Per quanto riguarda il comparto games mancano ancora gli annunci, in taluni casi almeno definitivi, dei soliti titoloni che accompagnano gli appassionati; nel momento in cui scriviamo di FC26 praticamente non si sa ancora nulla, Call of Duty con il nuovo Black Ops 7 ancora non ha una data ma difficilmente si scosterà da quelle abituali mentre Nintendo col suo Leggende Pokémon: Z-A, disponibile per entrambe le console, ha già calato l'asso così come Sony con Ghost of Yōtei.
Tutto ciò a meno di soprese più o meno clamorose che a dire il vero un po' ci aspettiamo o forse ci speriamo.
Parlando di TCG invece il finale di stagione da parte di Magic parte col botto: Marvel Spide-Man magari non riuscirà a bissare il fenomeno di Final Fantasy ma ci sono tutte le premesse per l'ennesimo successo clamoroso che porrà il 2025 forse tra le annate più memorabili del brand.
Pokemon esce d'estate con un'espansione fantastica che continuerà a far segnare i record di vendite (soprattutto di richieste) in un'annata, come per Wizards, che resterà indimenticabile.
Buona lettura e arrivederci a dopo le vacanze.

EG

IN QUESTO NUMERO

04 FOCUS
Mafia, una serie storica che si prepara a tornare al successo

08 REVIEW
Death Stranding 2: On the Beach

12 FUNKOMANIA
Aspettando la Ferrari...

04 NETWORK NEWS
Nuove aperture in estate

14 REVIEW
Elden Ring Nightreign

16 ULTIMATE TEAM
Vardy's friends

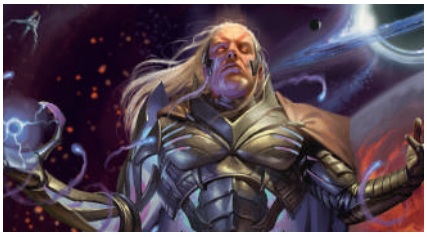
17 INSERTO
Poster del mese
Calendario uscite luglio/agosto

21 ELECTRONICS
Project Defiant: stick di combattimento wireless PS5

22 RETROGAMING
1996 Out Run

24 SMART MANIA
iPhone 17 : nuovo look e tante altre novità di rilievo

27 MAGIC
Un Viaggio Epico tra Stelle e Nuove Meccaniche



30 LORCANA
Disney Lorcana entra nel mondo delle Leggende

28 POKÉMON
Strategie vincenti per GCC Pokémon (2°puntata)

MAFIA, UNA SERIE STORICA CHE SI PREPARA A TORNARE AL SUO

Mafia si è saputo distinguere ed imporre fin dal suo primo capitolo come una proposta di spicco, caratterizzata da uno stampo cinematografico e da una cura nel dettaglio che hanno fatto la fortuna della serie.

Nato dallo sviluppatore ceco Illusion Softworks diventato poi 2K Games Czech nel lontano 2002, il primissimo capitolo della serie Mafia: The City of Lost Heaven è considerato una pietra miliare degli open world, un gioco che al tempo stupì tutti grazie alla profondità della trama ambientata nel crimine organizzato degli anni 30, in una città liberamente ispirata a New York e Chicago dove seguiamo le vicende di Thomas Angelo, un tassista immigrato italiano che inizia a collaborare con la famiglia Salieri, una delle famiglie mafiose più importanti in città.
L'intreccio narrativo del primo Mafia ci regala uno spaccato dell'America del proibizionismo, di un'epoca che ha avuto spazio nel cinema gangstar con film come Il Padrino e Quei Bravi Ragazzi, a cui Mafia regala un gigantesco omaggio per tutta la sua durata.
L'atmosfera gangster noir e il realismo nel gameplay regalano a Mafia un posto d'onore nel tavolo degli open world, considerando che all'epoca il suo massimo esponente era un GTA III decisamente più arcade e meno coinvolgente dal punto di vista narrativo.

Il successo di Mafia fu un esempio lampante di come si potesse puntare sul realismo, offrendo una trama matura e fedele senza dover per forza tralasciare la componente ludica.

Per il tempo il sistema di guida era uno dei più avanzati e realistici, così come lo shooting e la polizia che ci inseguiva e fermava per un eccesso di velocità o per un infrazione al semaforo, con conseguente multa e ramanzina. Il primo Mafia divenne un cult e lanciò una serie che avrebbe trovato la sua consacrazione nel secondo capitolo, un capolavoro che ancora oggi ricordiamo.
Mafia 2 si fa attendere per ben 8 anni per poi prendere la pesante eredità dal primo capitolo e proporci una delle avventure narrativamente meglio scritte ed emozionanti dell'epoca.
La storia di Vito Scaletta ci ha conquistato e ci ha portato a conoscere le bellezze di Empire Bay, una città che tuttora risulta una delle ambientazioni meglio realizzate del genere.
Mafia 2 si distingue non solo per l'eccellente riproduzione storica, ma anche per un comparto tecnico eccelso, che mette a schermo scorci mozzafiato, animazioni facciali ed un'effettistica che per il tempo risultava strabiliante.
L'intreccio narrativo poi rimane il migliore della serie, ricco di colpi di scena e dal ritmo preciso, per arrivare ad un finale che ci è rimasto impresso nella mente.
Inoltre di Mafia 2 non possiamo che ricordare il mitico Joe Barbaro, un personaggio fantastico, scritto e interpretato in maniera eccelsa che racchiude al suo interno una moltitudine di citazioni e momenti iconici che da soli valgono il prezzo del biglietto.
Inoltre il contesto del dopoguerra americano è ben rappresentato anche nella colonna sonora, *(continua)*

CCESSO

(segue) con brani leggendari di Dean Martin, Fats Domino, Muddy Waters e tanti altri pezzi iconici degli anni 40 e 50, che contribuiscono alla realizzazione di un'atmosfera semplicemente perfetta.
La trilogia si conclude poi nel 2016 con Mafia 3, un titolo che divide critica e pubblico ma che riesce comunque a distinguersi per le tematiche trattate e ancora una volta per l'ambientazione messa in scena.
Lo sviluppo passa ad Hangar 13 uno studio americano che poi insieme alle ceneri di 2K Czech rilascerà nel 2024 il remake del primissimo capitolo, riportando al successo il primo storico Mafia in chiave moderna, con gameplay e grafica aggiornati.
Mafia 3 però non sfonda come il secondo capitolo, vuoi per un gameplay da tanti ritenuto troppo pendente allo sparatutto, vuoi per il periodo storico e le tematiche scelte che non reggono il confronto coi capitoli precedenti.
Le vicende di Lincoln Clay, veterano di ritorno dal Vietnam ci porteranno a conoscere la New Orleans alla fine degli anni 60, affrontando tematiche come il razzismo, la corruzione politica e la cruda difficoltà del rimettersi in gioco dopo una vita passata in guerra.
Il gioco è stato poi criticato per la sua linearità nelle missioni e per alcuni limiti tecnici che ne hanno limitato il successo.

La saga però non finisce qui e si prepara a regalarci un'altra importante avventura, stavolta molto indietro nel tempo, ben prima degli eventi narrati nel primo capitolo e soprattutto, in un'ambientazione totalmente inedita, agli albori della malavita organizzata.

Mafia: The Old Country sarà ambientato in Sicilia nei primi del 1900 nella città fittizia di San Celeste, che abbiamo già visto nel secondo capitolo nella missione di guerra.
Le vicende narrate vedranno protagonista un giovane lavoratore nelle miniere di zolfo che con la promessa di una vita migliore inizierà a lavorare per la famiglia Torrisi.
Lo stile del gioco riprenderà il primo capitolo, proponendo un'avventura narrativa più lineare ed un gameplay più ragionato, lontano dalle sparatorie del terzo capitolo e più incentrato su fasi stealth ed esplorazione.
Mafia The Old Country inoltre promette una fedeltà storica assoluta, con addirittura un doppiaggio in siciliano per aumentare ulteriormente l'immersione.
Il gioco è in uscita il prossimo 8 agosto sulle console di nuova generazione e non vediamo davvero l'ora di metterci le mani sopra, consapevoli dell'importanza del titolo e della pesante eredità che porta sulle spalle.

PS5

29 AGOSTO 2025

LOST SOUL ASIDE™

PREORDINA ORA

59.99€*

~~70.99€~~**

GIOCO PS5® COMPLETO

VALUTA DI GIOCO:
500 ORO DIVINO

OGGETTI DI GIOCO:
POZIONE SUPERIORE X10

PRIMO COSTUME DI KASER:
L'ORIGINE

INCENTIVI AL PREORDINE***

16
www.pegi.info
PROVISIONAL

* Prezzo promozionale consigliato al pubblico salvo esaurimento scorte. Offerta valida per i preordini effettuati fino al 29 maggio 2025.
** Normale prezzo suggerito al pubblico.
*** Per riscattare il voucher sono necessari un account per PlayStation™Network e una connessione internet.

Copyright 2017-2025 Ultizero Co., Ltd., All rights reserved. "PlayStation Family Mark", "PlayStation" and "PS5 logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

ULTIZERO GAMES

IL VIAGGIO CHE CI REGALA UNA NUOVA EMOZIONANTE ESPERIENZA

Un viaggio che ci porterà ad esplorare il mondo al di fuori dell'America o meglio dire, al di f

che nel primo capitolo abbiamo contribuito a creare attraverso il nostro viaggio di riconnes

In Death Stranding 2 il nostro viaggio inizierà quasi un anno dopo il finale del primo capitolo che non spoileriamo ma che vi consigliamo caldamente di recuperare se non lo avete giocato. Questo sequel è un seguito diretto del primo capitolo ed è perciò fondamentale conoscerne la storia.
A Sam verrà richiesto un nuovo viaggio di riconnessione stavolta verso il Messico in quello che rappresenta un piccolo spezzone iniziale dell'esperienza di gioco che Death Stranding 2 ci offre, per poi portarci in Australia, alla scoperta di un nuovo bioma inedito rispetto al primo capitolo. Questa prima fase di gioco della durata di una manciata di ore ci porterà a riscoprire il gameplay del gioco e tutte le novità che Kojima Productions ha inserito in questo nuovo capitolo che tende ad essere un'evoluzione del primo gioco senza stravolgerne le basi.

In Death Stranding 2 ci si sentirà di essere tornati a casa, di riprendere un'avventura lasciata in sospeso, ma con una serie di novità che ne elevano l'esperienza di gioco.

Nonostante siano passati sei anni dal primo capitolo, le novità si iniziano a vedere fin dal primo contatto con il pad. Il sistema di movimento di Sam ha subito un generale miglioramento su tutti i fronti, partendo dal sistema di equilibrio e di arrampicata, che risultano ora più verosimili e integrati nei movimenti di Sam, rendendo le tante camminate che ci aspettano un'esperienza di gameplay ancora più appagante e realistica.
A questo contribuisce tantissimo l'integrazione delle funzionalità del DualSense, il pad di PS5 che mai come prima d'ora era stato utilizzato in maniera così estensiva all'interno di un gioco. I feedback aptici e sonori contribuiscono attivamente ad immergere il giocatore in Death Stranding 2, in quella che è ad oggi l'esperienza di gioco più coinvolgente mai provata.
Tralasciando un sistema di movimento che era già praticamente perfetto nel primo capitolo, Death Stranding 2 punta ad aumentare sensibilmente la componente action del gioco, offrendoci fin dal principio delle armi da fuoco da utilizzare contro i banditi e contro le CA, che saremo spronati ad affrontare già nella sezione del Messico tramite l'utilizzo delle nuove granate ematiche (che sostituiscono le varie granate del primo capitolo) e successivamente tramite il fucile d'assalto, che viene reso efficace anche contro le CA giganti, le boss fight che tanto hanno attirato delle critiche nel primo capitolo.
La sezione messicana si conclude proprio contro una boss fight, a completare l'infarinatura di gameplay iniziale per poterci preparare al meglio per il nuovo viaggio di Sam.
La boss fight ci fa capire subito come la componente action in questo sequel è stata potenziata in maniera egregia, con la possibilità di cambiare velocemente le armi esauste, schivare gli attacchi dei nemici in maniera più efficace e offrendo nel complesso un gameplay più attivo e dinamico, che va a sistemare una

DI GIOCO!

uori delle UCA, le United Cities of America

ssione..

titolo	DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH
day one	26 GIUGNO
console	PS5
genere	ACTION
sviluppo	KOJIMA PRODUCTIONS
publisher	PLAYSTATION

delle componenti più criticate del primo capitolo, accusato di essere troppo poco action.

Death Stranding 2 ci porterà a scoprire prima il Messico, per poi iniziare il nostro vero viaggio in Australia, una nazione lontana dalle UCA.

Raggiungeremo questo luogo attraverso un elaborato escamotage narrativo, che solo Kojima poteva riuscire a raccontare in maniera così convincente.
La narrativa ha l'arduo compito di reggere il confronto con un primo capitolo eccezionale.
Fin dai primi dialoghi, è evidente come Hideo Kojima abbia spinto sull'acceleratore, creando un intreccio narrativo cinematografico estremamente complesso.
Questo intreccio toccherà corde emozionanti e tratterà temi di grande profondità.
Senza fare spoiler, possiamo dire che Death Stranding 2 non solo regge il confronto con il primo capitolo, ma riesce anche a elevare ulteriormente la serie dal punto di vista narrativo.
Kojima, come al solito, non smette mai di stupire.
Un impianto tecnico impressionante, che raggiunge picchi mai visti prima, è un grande complice nella messa in scena di questa spettacolare avventura.
L'apertura di Death Stranding 2 è fotorealismo puro: uno scorcio sulle montagne messicane che sembra un documentario, per poi rivelarsi gameplay in tempo reale sulla nostra console, sia essa una PS5 base o Pro.
Questo conferma l'ottimo lavoro di Kojima Productions anche nell'ottimizzazione.
I dettagli fanno la perfezione in Death Stranding 2: la quantità di piccoli dettagli grafici è incredibile, come le pietre che si muovono attivamente al nostro passaggio e gli elementi atmosferici che si attaccano a Sam come polvere e fango.
Questi e tanti altri piccoli dettagli si scoprono man mano che ci si immerge nel gioco. Gli eventi atmosferici estremi, come terremoti, frane e ovviamente le piogge, toccano picchi grafici davvero impressionanti, difficilmente superabili in questa generazione di console.
A completare l'opera di Kojima troviamo un cast stellare, con le interpretazioni magistrali dei nuovi ingressi come Luca Marinelli (che si doppia anche in italiano), George Miller ed Elle Fanning.
Questi attori rendono Death Stranding 2 un vero kolossal e lo consacrano come l'opera maestra di Kojima, un capolavoro che siamo davvero grati di poter giocare.

ASPETTANDO LA FERRARI...

Pietro è un appassionatissimo di Formula 1 e POP e gli mancano troppo le rosse.

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...
Ciao a tutti!
Mi chiamo Pietro, ho 25 anni e abito ad Abano Terme in provincia di Padova

Che lavoro fai per vivere? Anzi per acquistare pop...
Attualmente sono in disoccupazione da poco più di un mese.. quindi l'acquisto dei pop attualmente é finanziato dallo stato.. si scherza ;-).
Nel tempo libero faccio anche video inerenti alla F1 su TikTok..

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?
Mi è sempre piaciuto collezionare, ho iniziato da piccolo con le figurine/carte, poi sono passato alle maglie da calcio fino ad arrivare ai Funko Pop.. qui é iniziata la discesa del mio conto in banca..

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?
Colleziono Pop da 9 anni!! Il mio primo Funko, acquistato nel lontano 2016, é Nick Valentine (personaggio del videogioco Fallout 4) e da lì é iniziata una ricerca dei successivi che attualmente sono veramente tanti!

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?
Acquisto solamente Funko che mi interessano, indipendentemente dal loro valore, ma la "Famiglia" di cui sicuramente vorrò avere tutta la collezione é quella della F1!

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?
Attualmente ho 54 pop in camera, a breve saranno 55 in quanto sto aspettando che arrivi nel mio negozio ongame di fiducia l'unico Funko che mi manca al momento della saga F1!
Il pop al quale sono più affezionato é sicuramente il 4 Pack delle Tartarughe Ninja! (Il mio cartone animato preferito quando ero bambino)

Invece quale è il più raro e costoso che possiedi?
Lo venderesti mai per un'offerta irrinunciabile?
Il Funko più Raro e costoso che ho credo sia il Funko di George Russell che é difficilmente reperibile in giro essendo un'esclusiva Funko e lo venderei solamente per un'offerta faraonica (che dubito arriverà mai)

C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E invece quale ancora stai cercando?
I Funko che ho fortunatamente li ho sempre trovati al momento giusto.. non ho fatto troppa fatica a trovarli.
Il mio sogno sarebbe avere tutti i Funko Pop di Breaking Bad ma essendo stati realizzati molti anni fa ora hanno prezzi poco accessibili purtroppo!

raccontaci anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! mandaci le tue foto scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?
Il mio sogno é quello che un giorno Funko producesse i Pop di Ferrari! Sono state realizzate diverse tipologie di Funko dei "Top Team" di F1, mancano praticamente solo Ferrari e McLaren!

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?
Qui torniamo alla domanda precedente.. noi amanti della F1 attendiamo solo i pop Ferrari! Dai Funko crediamo in te!!

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?
Sono un grande collezionista di Modellini di vetture e caschi di F1 e ultimamente sto iniziando a pensare di collezionare anche Lego sempre della F1.. una delle mie passioni più sfrenate se non si fosse capito!

Ringraziamo Pietro e Filippo del negozio di Abano Terme a cui facciamo i complimenti per i tanti collezionisti di cui ci racconta.
Buone vacanze e alla prossima.

BEST SELLERS

i più venduti del mese

TOP 10

1°
Bitty POP Singles: Five Night's at Freddy's

2°
Super: One Piece Big Mom (Kimono)

3°
One Piece 1932 Kid w/Awakening

4°
One Piece 1893 King

5°
One Piece 1914 Smoker W\Chase

6°
One Piece 621 Luffy Gear Five Laughing

7°
Bitty POP: Mistery Disney Princess

8°
Bitty POP: Mistery Deadpool

9°
Dexter Dexter Morgan

10°
Dragon Ball Z Super 386 Goku Ultra Instict

UN'ESPANSIONE CONTINUA

Un 2025 con ritmi di espansione di altri tempi anche grazie alle nuove tendenze. Dopo Trani, Palermo e Roma Nord, si aggiungono al gruppo Roma Pigneto e Modena che saranno seguiti da altre due aperture prima delle vacanze

COSA RACCONTA MARCO

Come ti è venuta l'idea di aprire un negozio?
L'idea di aprire un negozio l'ho sempre avuta, fin da bambino.
Essere titolare di uno o piu negozi è sempre stato il mio sogno.

Sei un appassionato del settore oppure hai fatto questa scelta per fare business?
Ho voluto trasformare una passione in un business.

Cosa hai visto nel marchio Ongame che ti ha convinto ?
In ongame ho visto l'opportunità di poter affrontare questo percorso, con un azienda competente e presente.

Com'è andata l'inaugurazione?
L'inaugurazione è stata un successo e ne sono molto felice, soprattutto perché ci siamo divertiti alla grande.

Quali sono stati i primi commenti dei clienti?
I commenti dei clienti sono stati senz'altro positivi. Ci è dispiaciuto lasciare qualcuno senza prodotti specifici ma erano davvero tanti i clienti.

Quali sono stati gli articoli più richiesti?
Gli articoli piu richiesti sono state le carte in generale.

ONGAME ROMA PIGNETO

COSA RACCONTA ANDREA

Come ti è venuta l'idea di aprire un negozio?
Ciao mi chiamo Andrea aprire un negozio come questo è sempre stato il mio sogno nel cassetto .

Sei un appassionato del settore oppure hai fatto questa scelta per fare business?
Sono molto appassionato di tutto ciò che mi circonda all interno del negozio .

Cosa hai visto nel marchio Ongame che ti ha convinto ?
Il marchio ongame fin da subito mi è sembrato quello più completo in tutti i settori .

Com'è andata l'inaugurazione?
L'inaugurazione è stata una di quelle giornate che non mi dimenticherò mai , a dir poco stupenda.

Quali sono stati i primi commenti dei clienti?
I primi commenti dei clienti sono stati al momento tutti positivi sia come merce all interno del negozio ,ma anche come posizione strategica.

Quali sono stati gli articoli più richiesti?
Gli articoli più richiesti sono state le carte pokemon e i funko pop .

ONGAME MODENA

UN'ESPERIENZA ROGUELIKE CHE ELEVA E REINVENTA L'INTERREG

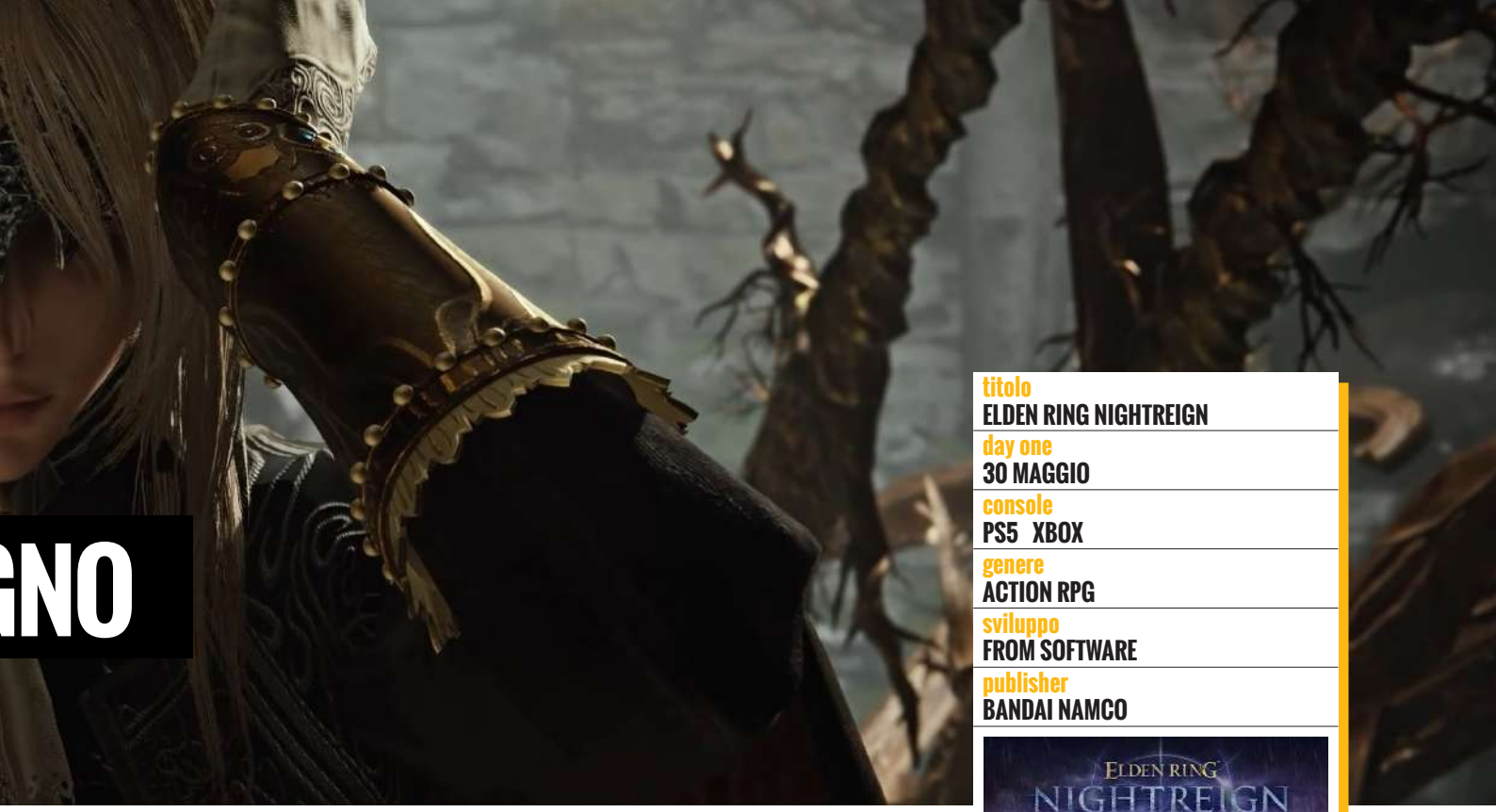
L'imponente narrazione dark fantasy di Elden Ring con l'adrenalina di un battle royale

La sorprendente espansione standalone pubblicata il 30 maggio da Bandai Namco Entertainment e sviluppata da FromSoftware, Inc., trasforma il vasto mondo di Elden Ring in un'arena roguelike cooperativa per tre giocatori.
In un unico, audace esperimento, il titolo mischia l'imponente narrazione dark fantasy di Elden Ring con l'adrenalina di un battle royale, offrendo una sfida intensa e variegata che rinnova l'esperienza base senza tradirne l'identità.

Con vendite che hanno già superato i 3,5 milioni di copie in pochi giorni, Nightreign dimostra di essere uno dei successi più clamorosi del 2025.
Ambientato in un universo alternativo dell'Interregno, noto come Limveld, l'espansione riprende la mitologia forgiata da George R. R. Martin e Hidetaka Miyazaki, ma la reinterpreta in chiave roguelike. Un cataclisma ha avvolto la regione in una pioggia eterna e ha scatenato i Nightlords, otto esseri colossali che regnano senza opposizione sulle rovine di chiese e fortezze.
I giocatori vestono i panni dei Nightfarers, eroi convocati per spezzare la morsa della notte e ripristinare la luce.
Ogni personaggio—dal Wylder, maestro della spada lunga, alla Duchessa, necromante violacea—possiede una propria sottotrama che arricchisce la lore, offrendo motivazioni uniche e abilità peculiari da padroneggiare.
Il cuore della modalità narrativa è la Roundtable Hold, ora corrotta e dilaniata, che funge da hub tra una run e l'altra. Qui è possibile acquistare le Reliquie, eseguire upgrade e sperimentare nuove build in vista della notte successiva, quando il cerchio di gioco si restringe e infuria l'assalto dei Nightlords.

Nightreign rielabora le meccaniche tipiche di Elden Ring in chiave iterative

Ogni partita è suddivisa in tre giorni in-game, al termine dei quali si affronta un mini-boss prima di avanzare verso il Nightlord finale.
La mappa, pur richiamando Limgrave, è rielaborata proceduralmente, creando varianze di posizione, quantità di nemici e collezionabili come oro e pozioni.
Il gameplay si focalizza su: esplorazione rapida, acquisizione di Reliquie passive, gestione del cerchio in stile battle royale che riduce progressivamente l'area calpestabile, e infine scontro con il boss.
Il sistema di Reliquie è uno dei pilastri, consentendo di equipaggiare fino a tre bonus passivi—da un modestissimo +2 in destrezza a effetti di condivisione delle fiaschette—e introduce strategie di build molto profonde.
Le combinazioni impreviste che emergono regalano emozioni pari a quelle di un tradizionale RPG, spingendo a sperimentare nuove run ogni volta.
Il loop di gioco si sviluppa in un crescendo di difficoltà: nei primi due giorni si liberano chiese, accampamenti e arene opzionali, per raccogliere risorse indispensabili.
Il terzo giorno, il cerchio porta il party verso l'arena del Nightlord, dove il team deve unire le forze in assalti coordinati.
La tensione cresce fino al momento clou, quando ogni colpo, ogni schivata e ogni Reliquia possono decidere l'esito di uno scontro tanto spettacolare quanto brutale.
Nightreign offre un'esperienza multiplayer strutturata: la cooperazione è essenziale per sopravvivere alle orde minori e alle fasi preliminari, ma al termine di una run, i giocatori possono essere tentati di ingaggiare un tradimento per ottenere Risorse uniche prima del loop successivo.
Questa tensione fra fiducia e sospetto aggiunge profondità sociale e crea storie imprevedibili degne dei migliori giochi di ruolo online.
Nonostante l'impatto innovativo, Nightreign non è immune da difetti.
L'RNG del loot—che determina quali Reliquie e armi si incontrano—può risultare frustrante, portando a run sbilanciate in cui mancano abilità chiave per affrontare determinati boss.
Inoltre, l'interfaccia, pensata per scontri



GNO

titolo	ELDEN RING NIGHTREIGN
day one	30 MAGGIO
console	PS5 XBOX
genere	ACTION RPG
sviluppo	FROM SOFTWARE
publisher	BANDAI NAMCO

rapidi, può confondere i neofiti nell'individuare differenze tra Dragon Communion e Dragon Cult Incantations alla pressione di un cerchio che si restringe inesorabilmente. Il 3 giugno 2025, FromSoftware ha lanciato la patch Everdark Sovereigns, introducendo varianti potenziate dei Nightlords—fra cui Adel, Baron of the Night—disponibili in modalità online fino al 25 giugno.
Questi boss rivisitati offrono meccaniche aggiuntive e ricompense sotto forma di Sovereign Sigils, gettoni scambiabili per Reliquie esclusive.
L'update ha raccolto consensi per l'ondata di sfide extra, consolidando Nightreign come titolo in evoluzione continua.

La community ha accolto Nightreign con entusiasmo, generando guide, speedrun e sfide estreme

Alcuni giocatori hanno affrontato gli Everdark Sovereigns in solitaria, a mani nude, dimostrando quanto la profondità delle meccaniche FromSoftware possa supportare approcci totalmente personali.
I forum dedicati brulicano di build personalizzate, consigli di team play e racconti di exploit epici, a testimonianza di un titolo che, pur mantenendo fede alla filosofia di punizione e sperimentazione tipica del brand, sa dialogare con la creatività dei fan.
Elden Ring: Nightreign è un'esperienza ibrida che fonde il cuore narrativo e l'ambientazione dark fantasy di Elden Ring con la frenesia e la rigiocabilità tipica dei roguelike e dei battle royale.
La direzione di Junya Ishizaki, insieme al contributo fondamentale di Yuka Kitamura e altri compositori per una colonna sonora evocativa, garantisce una qualità tecnica di alto livello.
Pur con qualche imperfezione nell'RNG e nell'usabilità dell'interfaccia, l'espansione si conferma un esperimento vincente, capace di innovare senza tradire la propria origine.
In un panorama ludico dominato da formule collaudate, Nightreign osa definendo un nuovo standard di sfida e cooperazione, rompendo gli schemi per proporre un'avventura che lascia il segno—o almeno, che vi farà ripetere la notte ancora e ancora.

VARDY'S FRIENDS

In mezzo alle gioie e alle delusioni del finale di stagione nei vari campionati, non è passato inosservato il suo addio al Leicester City

Una vera e propria icona del calcio britannico dell'ultimo decennio: l'immortale Jamie Vardy, protagonista indiscusso del Leicester campione d'Inghilterra con Claudio Ranieri al timone.

Per celebrarne la carriera, abbiamo realizzato un 11 composto da suoi ex compagni di squadra, schierati con un 4-2-3-1 che ricorda molto quel 4-4-1-1 che nel 2015/16 portò lui e il Leicester in cima alla Premier League.
In porta non possiamo che piazzare **Kasper Schmeichel**, un altro degli eroi dello scudetto, che sta spendendo al Celtic gli ultimi scampoli della sua carriera.
Sugli esterni abbiamo **Ben Chilwell e Ricardo Pereira**, quest'ultimo tuttora in forza al Leicester, mentre la possente coppia centrale è formata da **Harry Maguire e Caglar Soyuncu**, da qualche tempo accasatosi in Turchia al Fenerbahce.
Da centrocampo in su le cose iniziano a farsi decisamente interessanti: la tecnica di **Dewsbury-Hall** e l'onnipresenza di **Kanté** danno vita a una coppia estremamente equilibrata, mentre un passo avanti a loro giostra **James Maddison**, letale con la sua rapidità e i suoi inserimenti a fari spenti.
All'ala destra non poteva mancare **Riyad Mahrez**, probabilmente il calciatore di quel Leicester a fare più strada nel grande calcio assieme a Kanté, mentre sull'altro lato ecco **Ayoze Perez**, che a 32 anni nel Villarreal ha appena vissuto la miglior stagione della sua carriera, con 19 reti in tutte le competizioni.
Davanti? Ovviamente il nostro **Vardy**, che nella sua versione unica End of an Era risulta tanto imprendibile in velocità quanto mortifero sotto porta.
Quella che vedete qui sotto è la nostra ultima formazione di EA FC 25, dato che dopo la pausa di agosto inizieremo a concentrarci sulla versione 2026. Nel frattempo godetevi l'estate, e non mettetevi al sole nelle ore più calde; meglio una partita a Ultimate Team, no?

rating	91	pac	85	pas	85	def	76
chemistry	26/33	sho	79	dri	86	phy	84

PLAYERS
CALENDARIO USCITE

LUGLIO

Duelist's Advance
03 YU-GI-OH

Leggende della Forza
11 STAR WARS UNLIMITED

Patapon 1+2 Replay
11 NSW

Tony Hawk's Pro Skater 3+4
11 PS5 - XBOX - NSW - PS4

Legacy of Kain Soul Reaver 1&2 Remastered
11 PS5 - NSW

17 NSW 2

Edens Zero
15 PS5

RoboCop: Rogue City Unfinished Business
17 PS5 - XBOX

18 POKÉMON

Dragon Ball Z: Kakarot Daima Edition
18 PS5 - NSW

Shadow Labyrinth
18 PS5 - XBOX - NSW

Killing Floor 3 Day One Edition
24 PS5 - XBOX

24 NSW 2

Newtype Rising
25 GUNDAM CARD GAME

AGOSTO

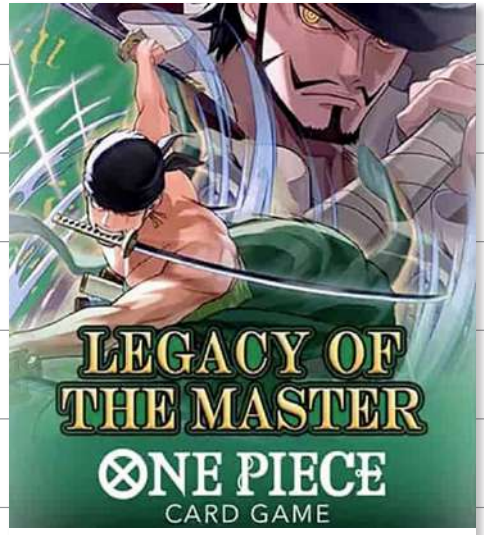
Space Adventure Cobra

PLAYERS

1 MAGIC

Demon Slayer - The Hinokami Chronicles 2

05 PS5 - XBOX - NSW



22 ONE PIECE

Yasha: Legends of the Demon Blade

01 PS5 - XBOX

08 PS5 - XBOX

Ready or Not Day One Edition

08 PS5

Tales of the Shire: A The Lord of The Rings Game

08 PS5 - XBOX - NSW

Space Adventure Cobra The Awakening

26 PS5 - XBOX - NSW

Teenage Mutant Ninja Turtles Splintered Fate

26 PS5 - PS4 - XBOX - NSW

Story of Seasons: Grand Bazaar

27 NSW - NSW2

Kirby e la Terra Perduta + Il Mondo Astrale

28 NSW 2

29 PS5 -

26 PS5 - XBOX

28 PS5 - XBOX

Shinobi Art of Vengeance

29 PS5 - XBOX

PROJECT DEFIANT: STICK DI COMBATTIMENTO WIRELESS PS5

Prima occhiata all'imminente controller con tecnologia PlayStation Link per portare connessione wireless con bassissimo ritardo per giochi di combattimento.

Sony Interactive Entertainment ha svelato PROJECT DEFIANT, un nuovo stick da combattimento wireless per PlayStation 5 e PC.
In arrivo nel corso del 2026, al momento non c'è ancora una data specifica o un nome ufficiale per il controller.

Tra le caratteristiche svelate troviamo la possibilità di personalizzare i controlli grazie a delle porte interscambiabili, una connettività wireless a bassissima latenza che sfrutta la tecnologia di PS Link e la possibilità di connettersi anche con un cavo USB-C.

Controlli personalizzati per giochi di combattimento: Project Defiant è dotato di uno stick digitale progettato da Sony Interactive Entertainment.
Il controller possiede delle porte interscambiabili (quadrate, circolari e ottagonali) per lo stick, tasti con interruttori meccanici e un touch pad come quello presente sul controller wireless DualSense.
È stato realizzato con un design robusto ed ergonomico, per regalare sensazioni piacevoli durante le sessioni di combattimento più intense.
Project Defiant può anche riaccendere la PS5 in modalità wireless, tenendo premuto il tasto PS.
La superficie di Project Defiant è divisa in due colori diversi: nero a sinistra e bianco a destra.
La levetta è sul lato nero a sinistra.
La sezione bianca sulla destra ospita sei tasti sulla superficie del controller: Quadrato, Triangolo, R1 e L1 nella fila superiore e X, Cerchio, R2 e L2 in quella inferiore.

Connettività wireless a bassissima latenza: I giocatori potranno avere i riflessi pronti grazie all'innovativa tecnologia wireless PS Link, compatibile con PS5 e PC, che fornisce una reattività precisa a ogni pressione del tasto e a ogni movimento dello stick.
In più, è anche possibile collegarsi direttamente tramite una connessione USB-C cablata.

Un design pensato anche per chi viaggia
Sony ha incluso una sling bag rigida personalizzata con ogni unità di Project Defiant. La borsa include:
Protezione rinforzata per la leva
Dimensioni compatte per il trasporto
Interni sagomati per il fight stick e cavi
Una soluzione perfetta per i tornei offline, le LAN e gli eventi internazionali.
Sebbene non sia stato ancora annunciato il nome commerciale definitivo, Project Defiant è già sulla bocca di tutti.
Sony promette nuove rivelazioni nei prossimi mesi, con dettagli aggiuntivi, video hands-on e dimostrazioni dal vivo.

PALME, FERRARI E SYNTH: IL SOGNO ARCADE DELL'ESTATE INFINI

Un'esperienza su quattro ruote che trasformava l'idea di corsa arcade in una fantasia estiva piena di sole, palme e vento tra i capelli

Nel 1986, mentre molti giochi da sala puntavano su guerre spaziali, alieni e arti marziali, SEGA decise di premere l'acceleratore su qualcosa di completamente diverso: Out Run, un'esperienza su quattro ruote che trasformava l'idea di corsa arcade in una fantasia estiva, piena di sole, palme, vento tra i capelli e colonne sonore che ancora oggi fanno battere il cuore a ogni appassionato di retrogaming.

Diretto da Yu Suzuki, padre di Virtua Fighter e Shenmue, Out Run non voleva essere un semplice gioco di corse, l'obiettivo era chiaro: creare un'esperienza sensoriale, quasi cinematografica.

E ci riuscì. Il giocatore non guida in un circuito chiuso, ma affronta un viaggio lungo strade soleggiate, tra spiagge, deserti, città e colline, a bordo di una Ferrari Testarossa Spider rossa con accanto una passeggera bionda.
La trama? Non c'è. Ma non importa. L'essenza di Out Run è tutta nell'atmosfera. Sei in vacanza, hai la macchina dei sogni, la musica giusta e una strada che si apre davanti a te.
Non devi vincere, devi vivere la corsa. Il gameplay, in pieno stile arcade, è semplice e immediato.
Acceleratore, freno e cambio marce: con questi tre elementi si affrontano curve a gomito, traffico, biforcazioni e paesaggi che cambiano dinamicamente.
Ogni fine sezione propone un bivio, e il giocatore sceglie dove dirigersi, dando vita a una mappa ramificata con 15 possibili scenari e cinque finali diversi. La rigiocabilità è quindi altissima, e ogni run ha una personalità unica.

Una delle innovazioni più iconiche fu il sistema Super-Scaler di SEGA, che permetteva di simulare la tridimensionalità usando sprite scalati in tempo reale.

Il risultato, per l'epoca, era sbalorditivo: l'illusione della velocità, le auto che sorpassavano o si ribaltavano, le curve che si allargavano con prospettive mozzafiato, davano al gioco una fluidità visiva senza precedenti.
Ma è il comparto audio a scolpire Out Run nell'immaginario collettivo.
Prima di partire, è possibile scegliere la traccia musicale da una sorta di autoradio. Tre le opzioni (poi quattro in alcune versioni): "Magical Sound Shower", "Passing Breeze" e "Splash Wave".
Brani synth-pop composti da Hiroshi Kawaguchi, capaci di evocare sensazioni di libertà, estate, spensieratezza. Ancora oggi, queste melodie fanno parte della cultura pop dei videogiochi, remixate, omaggiate e reinterpretate.
Esteticamente, Out Run è un poster vivente degli anni '80: cieli azzurri, strade bruciate dal sole, palme ovunque, cartelli stradali che scorrono a ritmo forsennato e una Ferrari rossa che sembra tagliare il mondo come una lama lucente.
Non è realismo, è desiderio puro. Un dettaglio spesso trascurato è che la versione arcade originale aveva un cabinato mobile, con tanto di volante, cambio e sedile

TA

anno
1986

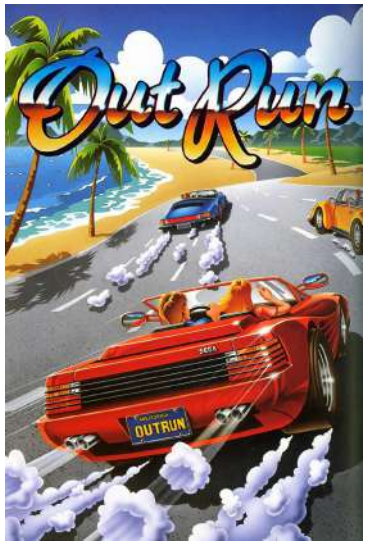
titolo
OUT RUN

console
ARCADE

genere
ARCADE / RACING

sviluppo
AM2

publisher
SEGA



idraulico che si muoveva per simulare l'andamento dell'auto.
Un'esperienza immersiva completa, che trasformava la corsa in un viaggio vero e proprio, molto prima che il termine "simulatore" diventasse di moda.
Nel tempo, Out Run ha avuto numerose conversioni e sequel, ma nessuno ha saputo ricreare con la stessa forza l'impatto dell'originale.

Versioni per Mega Drive, Master System, Amiga e PC hanno cercato di adattarne la magia con alterne fortune.

Alcune, come quella Mega Drive, sono ottime trasposizioni. Altre, molto più limitate, perdono parte della magia a causa dell'hardware.
Tra gli aneddoti più curiosi: inizialmente Yu Suzuki voleva ambientare Out Run in Europa, con veri paesaggi ricostruiti dopo un tour fotografico in auto tra Germania, Francia e Spagna.
E in effetti, certi scenari ricordano la Costa Azzurra o le colline toscane.
La scelta della Testarossa invece fu pensata per comunicare il massimo della libertà e dello stile.
Out Run non è un gioco solo da giocare, è un gioco da sentire. Il vento che soffia nella musica, le curve che ti inghiottono, le scelte all'ultimo secondo... tutto contribuisce a creare quella sensazione unica di viaggio senza meta, tipica di un pomeriggio d'estate in cui decidi di lasciarti tutto alle spalle.

In conclusione, Out Run è molto più di un arcade da bar: è un inno alla libertà, una lettera d'amore alla velocità e al sogno americano filtrato dagli occhi di un game designer giapponese. Ancora oggi, nessun altro gioco ha saputo catturare così bene la sensazione di guidare verso l'orizzonte, con la radio a palla e il cuore leggero. Se l'estate potesse essere compressa in un videogioco, avrebbe la forma di Out Run.

IPHONE 17: NUOVO LOOK E TANTE ALTRE NOVITÀ DI RILIEVO

iPhone 17 sarà uno degli smartphone più rivoluzionari della storia recente di Apple.

Nuovo processore, modem Wi-Fi costruito in casa, look rivisto e corretto e batteria in silicio per massimizzare i consumi: questi sono soltanto alcuni degli accorgimenti che vedremo sulla serie in arrivo in autunno - solitamente nel consueto keynote autunnale della Mela intorno alla fine di settembre.

La novità principale si chiama iPhone 17 Air, che dovrebbe rappresentare una via di mezzo tra il modello base e le versioni Pro sia in termini di costo che di dimensioni.

Prenderà il posto del Plus e ospiterà tante delle novità in arrivo: a partire dal design sottilissimo - siamo sotto ai 6 millimetri di spessore - dal nuovo bump posteriore che potrebbe essere in orizzontale e, soprattutto, la nuova batteria in silicio che promette faville.
La scocca più piccola costringerà Apple ad inserire un alimentatore più piccolo ma per non perdere autonomia, la Mela potrebbe scegliere di fare il grande salto verso quello che è considerato il futuro delle batterie per smartphone.
La scelta del silicio permette di incrementare del 15% la densità energetica a parità di volume immagazzinando 10 volte più ioni di litio per grammo rispetto alla grafite massimizzando così l'efficienza energetica.
iPhone 17 Air servirà anche a far esplodere i nuovi smartphone sottili, contendendo al Samsung Galaxy S25 Edge il titolo di telefono più sottile al mondo. In questa guida abbiamo raccolto tutti i rumor, cercando di avere un'idea sui prossimi iPhone 17.

Attenzione però: queste informazioni non sono state ufficializzate né confermate da Apple per cui sono da prendere con le pinze.
Un'idea di fondo su come saranno i nuovi telefoni Apple è possibile farcela guardando i cosiddetti dummy units, ossia veri e propri modellini vuoti realizzati con una stampante 3D che replicano le dimensioni dei nuovi iPhone 17 sulla base delle indicazioni inviate da Apple ai produttori di accessori.
Tutti i costruttori inviano con largo anticipo le specifiche dei nuovi dispositivi in arrivo in modo tale che l'ecosistema di cavi, cover e accessori possa farsi trovare pronto al momento del lancio.
I modelli Pro e Pro Max adottano un nuovo modulo fotocamera posteriore in rilievo che ricorda quello di alcuni competitor.
Il Max, in particolare, sembra essere più spesso degli anni passati e potrebbe nascondere qualche novità di rilievo sul fronte dei sensori: si parla di montare tre sensori sul retro da 48 MP, mentre la fotocamera anteriore dovrebbe essere da ben 24 MP sottolineando l'importanza per i selfie.

Apple sembra pronta ad affrontare di petto il problema del surriscaldamento con iPhone 17 Pro, introducendo una soluzione inedita

Una camera di vapore, un sistema di raffreddamento decisamente più sofisticato rispetto ai tradizionali pad in grafite utilizzati fino ad oggi, pensato per domare le alte temperature che saranno generate dal futuro chip A19 Pro.
Per dirla semplice, una camera di vapore è un sistema di raffreddamento passivo costituito da una piccola camera metallica sigillata contenente una minima quantità di fluido.
Quando il processore si scalda, il liquido evapora assorbendo il calore; il vapore si sposta poi verso le zone più fredde della camera, dove si condensa, tornando allo stato liquido e rilasciando il calore in modo uniforme su una superficie più ampia.
Questo ciclo continuo permette una dissipazione molto più rapida ed efficiente, evitando il fastidioso fenomeno del thermal throttling, ovvero la riduzione automatica delle prestazioni del dispositivo per proteggere i componenti interni dal surriscaldamento.
L'obiettivo è garantire performance stabili e elevate anche durante attività intense e prolungate come sessioni di gioco, rendering video o l'esecuzione di complessi modelli di AI direttamente sul telefono. Sistemi simili sono già stati adottati su smartphone Android e non rappresentano una reale novità.

iPhone 17 sarà il primo con iOS 26

La prossima versione di iOS segnerà un netto cambiamento con gli anni passati: addio alla numerazione tradizionale per passare a una logica basata sull'anno di rilascio. Ciò significa che dall'iOS 18 disponibile adesso si passerà direttamente ad iOS 26, in linea con quanto già visto sugli altri sistemi della Mela come watchOS, tvOS e macOS.
Un salto avanti importante che è giustificato anche da un netto cambio di design che offre un'esperienza più espressiva e piacevole in tutto il sistema, pur risultando subito familiare a chi già conosce iOS.

È realizzato con Liquid Glass, un nuovo materiale traslucido che riflette e rifrange gli elementi circostanti, dando più risalto ai contenuti e conferendo un nuovo livello di dinamicità a controlli, navigazione, icone delle app, widget e non solo. Il nuovo design si estende anche alla schermata Home e a quella di blocco, rendendole ancora più personali ed espressive.
Liquid Glass introduce anche nuove opzioni di personalizzazione per le icone delle app e i widget, fra cui uno spettacolare effetto trasparente.

Sulla schermata di blocco, l'ora si adatta in modo fluido allo spazio disponibile sull'immagine. E quando l'utente muove iPhone, le scene spaziali danno vita agli sfondi con un effetto 3D. Gli elementi del design aggiornato portano una ventata di novità anche nelle esperienze all'interno delle app. L'app Fotocamera ha un nuovo layout semplificato che aiuta a concentrarsi sul momento da immortalare, e l'app Foto ora presenta due pannelli distinti per le viste, Libreria e Raccolte. In Safari, le pagine web scorrono dal bordo superiore fino alla parte inferiore dello schermo, così l'utente può visualizzare un'area più ampia e avere comunque accesso alle azioni più comuni, come Ricarica pagina o Cerca. In Apple Music, News e Podcast, la barra dei pannelli è stata ridisegnata per fluttuare sopra i contenuti. Nel corso della navigazione, si rimpicciolisce in modo dinamico per mettere in primo piano i contenuti, e ritorna alle dimensioni originali quando l'utente scorre verso l'alto per tornare indietro.

Poi Apple Intelligence, integrata nel sistema e progettata intorno alla privacy, diventa ancora più capace. Gli aggiornamenti nelle app Telefono e Messaggi aiutano l'utente a restare in contatto eliminando chiamate indesiderate e altre distrazioni. Non solo: iOS 26 arricchisce CarPlay, Musica e Wallet di nuove funzioni, e introduce Apple Games, una nuova app dove chi ama i videogame potrà trovare tutti i suoi giochi preferiti.

Come sarà la lineup di iPhone 17

La gamma di lancio di iPhone 17 dovrebbe essere questa:

- iPhone 17 con schermo da 6,1 pollici, chip A19 e doppia fotocamera da 48 MP;
- iPhone 17 Air con schermo da 6,6 pollici, chip A19 e fotocamera da 48 MP;
- iPhone 17 Pro con schermo da 6,3 pollici, chip A19 Pro e tripla fotocamera da 48 MP;
- iPhone 17 Pro Max con schermo da 6,9 pollici, chip A19 Pro e tripla fotocamera da 48 MP.

Dopo anni in cui le novità non erano sembrate enormi, quest'anno ci sarà quel salto generazionale che aspettiamo da tempo, anche a livello di funzionalità offerte. Quella mini-rivoluzione che un tempo avveniva ogni 2-3 anni – chi si ricorda i modelli S sa di cosa stiamo parlando – oggi avviene ogni 5 anni e il modello in uscita nel 2025 dovrebbe essere il primo capitolo della prossima generazione di telefoni, in grado di attutire al meglio l'impatto dell'Apple Intelligence, l'intelligenza artificiale made in Cupertino sbarcata ufficialmente anche in italiano.

Si prevede che tutti e quattro gli iPhone rilasciati nel 2025 verranno aggiornati ad una frequenza di aggiornamento massima di 120 Hz per uno scorrimento e contenuti video più fluidi, ma solo i Pro dovrebbero avere la tecnologia di visualizzazione ProMotion.
Cosa cambia? La differenza principale è nei consumi energetici: ProMotion consente al display di regolarsi automaticamente da 1Hz a 120Hz in base a cosa vedi, mentre un display statico sparerebbe sempre al massimo la frequenza. Paradossalmente, l'esperienza utente è migliore, ma potrebbe risentirne molto l'autonomia.
La versione Pro Max potrebbe rappresentare un significativo salto in avanti per quanto riguarda il supporto alla neonata piattaforma AI.

Stando a un report diffuso dall'analista Ming-Chi Kuo, da sempre vicino all'ambiente Apple, l'iPhone 17 Pro Max potrebbe essere dotato di ben 12 GB di RAM per potenziare al massimo le possibilità di che sta per debuttare sugli smartphone della Mela.

Un'altra novità rilevante riguarderebbe il sistema di raffreddamento con l'introduzione di una vapor chamber in grado di dissipare il calore e permettere al dispositivo di gestire meglio le attività ad alta intensità computazionale, anch'esse cruciali per le funzionalità di AI avanzate. Non mancherebbe poi un aggiornamento dell'obiettivo da 120 mm, rendendo tutte e tre i sensori sul retro con una risoluzione di 48 MP.

Uscita e prezzi iPhone 17

Una buona parte della fortuna di iPhone 17 dipende da come si sveglierà Donald Trump nel corso delle prossime settimane. Dopo un tira e molla folle sui dazi – prima messi, poi tolti e ora rinviati – l'ultimo accordo tra Stati Uniti e Cina sembra aver fatto rientrare l'allarme sul costo esorbitante in arrivo per i prossimi smartphone.
Facile dunque ipotizzare che si possa ritoccare il listino verso l'alto ma senza grossi picchi: prevedibile una forchetta di prezzo tra i 999€ di iPhone 17 e i 1500€ di iPhone 17 Pro Max con esborsi più alti per i tagli di memoria più capienti.
Per quanto riguarda la data di uscita, se iPhone 17 seguisse lo stesso iter dell'anno scorso, è ipotizzabile azzardare un'uscita tra il 20 settembre e il 4 ottobre 2025 scaglionata a seconda delle varianti: prima usciranno i modelli più costosi e, 1-2 mesi dopo, le varianti più economiche.
Bisognerà aspettare l'evento di settembre per capire se tutte queste indiscrezioni saranno confermate e potremo inserire il 17 tra i migliori iPhone di sempre.

iPhone 17 iPhone 17 Air iPhone 17 Pro iPhone 17 Pro Max

TM & © 2025 Wizards of the Coast LLC. ✒ Chris Rallis

UN VIAGGIO EPICO TRA STELLE E NUOVE MECCANICHE

Un'audace e innovativa incursione nel genere della "space opera" e della "science fantasy"

Questo set mainline, legale in Standard, promette di trasportare i giocatori in un universo completamente nuovo, il sistema Sothera, ricco di elementi cosmici e di una narrativa epica.
La sua ambientazione, descritta come più vicina a "Star Wars" che a "Star Trek", suggerisce un'enfasi sull'avventura, sul conflitto su vasta scala e su un'affascinante fusione di magia e tecnologia avanzata.

Il Tema e la Profonda Lore di Edge of Eternities

"Edge of Eternities" introduce i giocatori al sistema Sothera, un luogo di meraviglie cosmiche ma anche di pericoli imminenti, al centro del quale si trova il Supervuoto Sothera, un'entità di immensa potenza e mistero.
La cosmologia di questo universo è descritta come "anulare" o "toroidale", a forma di anello, delineando una struttura spaziale unica.
Ai confini di questo spazio osservabile si trova il "Chaos Wall" (Muro del Caos), una barriera caotica e impenetrabile di particelle, e si ipotizza persino l'esistenza di un "pocket universe" (universo tascabile) al suo interno.
Questo approfondimento sulla struttura del Multiverso di Magic non è solo un elemento di world-building, ma espande la comprensione della realtà stessa del gioco.
Il "Chaos Wall" e il "pocket universe" potrebbero fungere da nuovi confini o da punti di origine per future minacce cosmiche, suggerendo che il Multiverso è molto più vasto e complesso di quanto si sia esplorato finora.
Il planeswalker Tezzeret ritorna come personaggio centrale del set, assumendo il ruolo di "Tezzeret, Capitano Crudele".
La sua nuova rappresentazione lo vede con un corpo di Darksteel, indicando una potenziale evoluzione o trasformazione del personaggio, la cui fedeltà è sempre stata ambigua. Il suo coinvolgimento nel sistema Sothera promette intrighi legati agli artefatti e schemi interplanari, elementi distintivi della sua storia. La storia introduce un cast di nuovi personaggi e fazioni, tra cui Geldan e Rezint, impegnati in missioni per la Solidbodies Research.
Troviamo anche Sami e Tan, che esplorano colonie abbandonate nel sistema Sothera , e Harkener Sergeant Farakatolar della Kav Memorial Navy, che cerca di recuperare frammenti del loro mondo natale, Kavaron That Is, in disfacimento.
Un elemento narrativo saliente è la fede del Monoism, descritta come una "setta della morte messianica" che crede che i supervuoti siano la chiave per raggiungere la "Prossima Eternità", un "Mondo a Venire" senza confini.
Questa fede offre una prospettiva unica sulla fine e la rinascita dell'universo, aggiungendo una dimensione filosofica profonda al set.
Nonostante l'ambientazione inedita, la lore di "Edge of Eternities" si collega in modo sorprendente e significativo al Multiverso di Magic.
Gli Eldrazi, le entità cosmiche che minacciano l'esistenza dei piani, sono esplicitamente menzionati nella storia.
Si scopre che i Drix, una delle fazioni, possiedono un artefatto chiamato "The Fabric of All Being" che li aiuta a localizzare e assassinare gli Eldrazi che si manifestano nella loro realtà, un'abilità ottenuta in cambio dell'alleanza con i Fomori.

Questa rivelazione è cruciale: dimostra che, nonostante il tema fantascientifico, "Edge of Eternities" non è isolato dalla narrativa più ampia di Magic.

Al contrario, la presenza degli Eldrazi qui suggerisce che il conflitto con essi è ben lungi dal terminare e potrebbe estendersi a nuove frontiere cosmiche.
La loro caccia da parte dei Drix, in alleanza con i Fomori, indica nuove dinamiche di potere e alleanze in questo settore del Multiverso, approfondendo le poste in gioco e collegando il set a una delle minacce più iconiche di Magic.
Questa espansione della cosmologia di Magic, con l'introduzione di nuove minacce e misteri, potrebbe avere ripercussioni a lungo termine sulla narrativa del gioco, fungendo da preludio a futuri eventi legati agli Eldrazi o a nuove entità

Meccaniche di Gioco Rivoluzionarie e Ritorni Significativi

"Edge of Eternities" introduce un arsenale di nuove meccaniche e ripropone alcune amate, tutte intese a supportare il suo tema "space opera" e a creare sinergie complesse.

Meccanica	Descrizione	Tipo	Sinergie chiave
Spacecraft (Navicelle Spaziali)	Nuovi artefatti che diventano creature potenti accumulando "charge counters" tramite la regola "station" (tappando creature).	Nuova	Artefatti, Contatori, Creature che tappano
Comandanti Leggendari con P/T	Qualsiasi carta leggendaria con forza/costituzione stampata può essere un Comandante.	Regola del formato (Modifica)	Navicelle Spaziali, Veicoli, Creature Leggendarie
Lander Token	Nuovo token artefatto che può essere sacrificato per cercare una terra base.	Nuovo Token	Ramp, Landfall, Sinergie Artefatto
Warped	Meccanica che coinvolge l'esilio di carte dalla mano per lanciarle in un secondo momento.	Nuova	Esilio, Costi di mana flessibili
Contatori Veleno	Ritorno della condizione di vittoria alternativa tramite 10 contatori veleno.	Ritorno	Proliferare, Creature Artefatto
Proliferare	(Rumore/Atteso) Aggiunge un contatore esistente a qualsiasi permanente o giocatore.	Ritorno	Contatori Veleno, Contatori di Carica, Contatori +1/+1
Shock Lands	Terre doppie che possono entrare tappate o non tappate pagando 2 punti vita.	Ritorno	Fissaggio del mana, Mazzi multicolore

Carte Chiave

Tra le rivelazioni ufficiali spicca ***Tezzeret, Capitano Crudele***, un planeswalker incolore con 4 punti fedeltà. La sua abilità di ottenere un contatore fedeltà ogni volta che un artefatto entra sotto il controllo del giocatore lo rende estremamente sinergico con il tema del set. La sua abilità [-3] permette di cercare nel grimorio una carta artefatto con valore di mana pari o inferiore a 1, mettendola in mano, rendendolo un potente tutore per artefatti chiave come Sol Ring o Moxen. La sua abilità ultima [-7] crea un emblema che potenzia le creature artefatto, trasformandole in minacce significative.

Un'altra carta di rilievo è ***Supervuoto Sothera***, un'incantesimo leggendario e la "headliner card" del set, disponibile anche in una versione "textless singularity foil" per i collezionisti. La sua abilità, "Ogniqualvolta una creatura che controlli muore, ogni avversario sceglie una creatura che controlla e la esilia. All'inizio del tuo passo finale, se un giocatore non controlla creature, sacrifica Sothera, poi metti una carta creatura esiliata con essa sul campo di battaglia sotto il tuo controllo con due contatori +1/+1 aggiuntivi". Questa carta potente si lega direttamente alla lore del supervuoto e offre una meccanica di controllo e rianimazione unica.

Il ritorno delle Shock Lands con nuove illustrazioni è stato accolto con favore.
Carte come Watery Grave, ***Terreno Calpestabile***, ***Fonderia Sacra***, ***Santuario Senza Dio*** e ***Pozza Prolifica*** sono state confermate, assicurando una base di mana solida per i mazzi multicolore.

Dettagli del Prodotto e Offerte per i Giocatori

"Edge of Eternities" sarà disponibile in una varietà di prodotti pensati per soddisfare le diverse esigenze dei giocatori e dei collezionisti.

Play Boosters

Questi booster da 14 carte sono il fulcro del set, ideali per il Limited (Draft e Sealed) e per l'apertura casuale. Ogni Play Booster garantisce almeno una carta foil tradizionale e da 1 a 4 carte di rarità Rara o superiore, inclusa la possibilità di trovare Mythic Rare "Special Guest" con nuove illustrazioni borderless.

Bundle

Il Bundle di “Edge of Eternities” include nove Play Boosters, 30 terre (di cui 10 con illustrazione full-art celeste borderless), un dado spindown esclusivo e una scatola per conservare le carte.

Collector Boosters

Per i collezionisti, questi booster da 15 carte offrono un’esperienza premium. Ogni pack include 5 carte di rarità Rara o superiore, foil tradizionali, una terra base celeste borderless e la possibilità di trovare carte “Galaxy Foil” o la “headliner card” Sothera, the Supervoid.

Prerelease Packs

Questi pack sono destinati agli eventi Prerelease nei negozi di giochi locali, offrendo ai giocatori l’opportunità di mettere le mani sulle carte del set in anticipo. Ogni pack contiene sei Play Boosters, una carta promo foil rara/mitica e un dado spindown.

Special Guests

Il ritorno delle carte “Special Guests” offre ristampe di alto livello con illustrazioni a tema spaziale, aggiungendo un ulteriore elemento di collezionabilità

Commander Decks

Il set include due mazzi Commander precostruiti, ciascuno con 12 nuove carte e un campione di Collector Booster.

- “World Shaper”: Un mazzo Jund (Nero/Verde/Rosso) guidato da Szarel, Genesis Shepherd, incentrato sul sacrificare terre per sviluppare un potente stato del campo di battaglia.
- “Counter Intelligence”: Un mazzo Jeskai (Blu/Rosso/Bianco) guidato da Kilo, Apogee Mind, che si concentra sulle sinergie con gli artefatti e sulla meccanica Proliferare.

Reazione della Comunità e Aspettative Future

La rivelazione di Tezzeret, Capitano Crudele, in particolare, ha catalizzato l'eccitazione di molti, specialmente tra i fan degli artefatti, che vedono nella sua abilità un potente strumento per le loro strategie.
La speranza diffusa è che "Edge of Eternities" possa emulare il successo di "Kamigawa: Neon Dynasty", un set che ha saputo fondere magistralmente il fantasy tradizionale con un'ambientazione cyberpunk.
Questa aspirazione riflette il desiderio dei giocatori di vedere innovazione genuina e temi ben integrati, non solo un cambio di "skin".
Il fatto che Wizards of the Coast stia riuscendo a creare un'identità unica per "Edge of Eternities" nonostante il suo tema insolito indica che stanno superando le preconcetti iniziali della comunità.
"Edge of Eternities" si posiziona quindi non solo come un set da giocare e collezionare, ma come un indicatore della direzione futura di Magic: The Gathering, un gioco che continua a espandere i suoi confini tematici e meccanici, mantenendo i giocatori in costante attesa di nuove, epiche avventure.

DISNEY LORCANA ENTRA NEL MONDO

A settembre parte un nuovo emozionante capitolo con tutti i personaggi Disney più amati

Arriva il nuovo atteso capitolo di Disney Lorcana Trading Card Game gioco lanciato nel 2023 con il set di 216 carte denominato The First Chapter. Ora, dopo 8 set e più di 1700 carte, è arrivato il momento dell'evoluzione, con att enzione particolare al mondo del gioco organizzato.
Il prossimo capitolo di Disney Lorcana TCG inizia con il nono set, Leggende, la cui uscita globale è prevista per il 5 settembre 2025.
"È un onore accompagnare Disney Lorcana in questo emozionante nuovo capitolo", ha dichiarato Elaine Chase, Chief Marketing Officer per i TCG di Ravensburger. *"Sono entusiasta di portare la mia esperienza trentennale nel campo dei giochi di carte collezionabili in Disney Lorcana, e ho imparato come passare da un lancio di grande successo al supporto di un gioco di carte collezionabili nel lungo termine. Non vedo l'ora che i fan vedano tutto ciò che stiamo progettando!"*
Il set Leggende avrà molte novità importanti per i fan di Disney Lorcana. Per coloro che amano cercare versioni straordinarie dei loro personaggi preferiti, ci saranno due nuove rarità da cercare in ogni bustina: Iconica ed Epica.
Le carte Iconiche sono estremamente

DELLE LEGGENDE

rare e ne appariranno solo due in ogni set, mentre le carte Epiche appariranno più spesso delle carte Incantate e saranno caratterizzate da illustrazioni e trattamenti foil speciali.
Leggende sarà anche la prima volta che il gioco effettuerà una rotazione di carte non più legali per la costruzione di mazzi competitivi. I primi quattro set usciranno dal formato Core Constructed, ma saranno comunque disponibili in un nuovo formato, chiamato Infinity Constructed. Tutti i fan possono continuare a giocare con la loro intera collezione di carte, ma è importante mantenere fresca la competizione.

"Per mantenere il gioco competitivo fiorente, la rotazione delle carte più vecchie - per incoraggiare nuove strategie e nuovi design di mazzi - è una parte davvero importante del prossimo capitolo", ha dichiarato Ryan Miller, Brand Manager e Co-Designer di Disney Lorcana TCG presso Ravensburger. *"*
Ma poiché sappiamo che ci sono carte in quei primi set che sono importanti per le strategie di costruzione dei mazzi di molti fan, e sappiamo che non tutti hanno ottenuto le carte che volevano il primo anno, stiamo includendo ristampe di alcune carte di quei primi set in Leggende. Comprese le versioni Incantate di alcune carte preferite dai fan!"
Prima del lancio di Leggende a settembre, la storia in corso che coinvolge il cattivo Disney di Aladdin, Jafar, è culminato con l'uscita de Il Regno di Jafar, l'ottavo set di Disney Lorcana TCG.
Jafar ora possiede la Corona Esamantica e, con essa, ha corrotto l'Isola di Archazia secondo il suo malvagio volere.
Trappole e illusioni abbondano in Il Regno di Jafar, e i glimmers come Jasmine - Stratega Sicura e Rapunzel - Scalatrice d'Alta Quota dovranno unire le forze per recuperare la corona e sconfiggere il malvagio visir. Avventura degli illuminatori: Furto a Palazzo è una nuova esperienza cooperativa in cui fino a 4 giocatori possono sfidare Jafar e i suoi scagnozzi.
Mentre i fan esistenti saranno entusiasti delle nuove carte de Il Regno di Jafar, ci sono milioni di persone che adorano le incredibili storie e i personaggi portati in vita dai Disney studios.
Ravensburger vuole invogliare i fan Disney con una nuova offerta, progettata per accendere la gioia di collezionare tutti i glimmers, i luoghi e le canzoni splendidamente raffigurati su ogni carta di Disney Lorcana .
"Il Set Introduttivo da Collezione è il modo perfetto per gli amanti della Disney di iniziare a collezionare le carte che mostrano i loro personaggi e momenti preferiti dei classici Disney", ha dichiarato Chase. *"Il collezionismo è una parte fondamentale di ogni gioco di carte collezionabili e noi vogliamo mostrare come Lorcana ricompensi i giocatori con ogni bustina di carte che aprono"*

Disney Lorcana TCG è pronto a spiccare un novo volo! È il momento perfetto per saltare sul tappeto magico e farvi accompagnare verso nuovi orizzonti nel prossimo capitolo di questo straordinario gioco. Il team di Disney Lorcana TCG pubblicherà regolarmente notizie e dialoghi con la community attraverso Twitch, Discord e altri canali sociali. Unisciti al server Discord Disney Lorcana per seguire ulteriori anteprime e sorprese.

STRATEGIE VINCENTI PER GCC POKÉM

Strategie di costruzione del mazzo vincente

Principi di Consistenza e Sinergia

Un mazzo ben bilanciato è la spina dorsale del successo.
La consistenza, intesa come la capacità del mazzo di eseguire il proprio piano di gioco in modo affidabile turno dopo turno, è un principio strategico fondamentale.

Rapporto Ottimale tra Pokémon, Allenatori ed Energia

Una linea guida di partenza comune per un mazzo da 60 carte suggerisce un rapporto di 15 Pokémon, 35 carte Allenatore e 10 carte Energia.
Questo rapporto, tuttavia, è flessibile e deve essere adattato in base all'archetipo e alla strategia specifica del mazzo.
Un numero maggiore di carte Allenatore, in genere, aumenta la consistenza del mazzo, facilitando la pesca e l'impostazione del piano di gioco.

Importanza delle Carte di Pesca e Ricerca

Il potere di pesca (draw power) e le opzioni di ricerca sono cruciali per la consistenza, specialmente in formati con mazzi più piccoli, come le 30 carte di Pokémon TCG Pocket.
Un mazzo competitivo non è definito solo dalla potenza delle sue singole carte, ma dalla sua capacità di assemblare e mantenere il proprio "motore" di gioco.
I giocatori esperti privilegiano le carte che migliorano la consistenza, anche a costo di un po' di potenza grezza, perché un mazzo che non riesce a impostarsi non può vincere.

Gestione delle Risorse

I Pokémon Base sono più facili da recuperare dopo un KO e meno vulnerabili a rimanere bloccati nelle carte Premio.
I Pokémon di Fase 2 sono generalmente i più inconsistenti a causa dell'alto investimento richiesto per metterli in gioco.
È consigliabile limitarne la presenza a 0-1 per mazzo, a meno che non siano essenziali e ben supportati da carte specifiche del tipo (ad esempio, tipi Erba o Acqua).
La priorità dovrebbe essere data a un'impostazione veloce: i Pokémon che possono attaccare con costi di Energia minimi o i Pokémon Base con abilità potenti che aiutano a impostare rapidamente il campo sono molto efficaci.
La costruzione di un mazzo vincente è un esercizio di ingegneria. Ogni carta dovrebbe avere uno scopo chiaro e contribuire all'efficienza complessiva del mazzo.
Una sinergia ben costruita permette al mazzo di superare la somma delle sue parti, creando combinazioni potenti e difficili da contrastare per l'avversario.

*Carte Allenatore come **Ricerca Accademica** o Ultra Ball sono essenziali per impostare rapidamente il campo e adattarsi durante le partite.*
*I "Utility Pokémon", come **Lumineon V**, Manaphy o **Mew ex** forniscono un supporto essenziale per la consistenza e la versatilità, pur non essendo attaccanti principali.*

ON

Accelerazione e Gestione dell'Energia

L'energia è la risorsa primaria nel GCC Pokémon, e la capacità di gestirla e accelerarla in modo efficiente è un pilastro fondamentale della strategia competitiva.

Tecniche di Accelerazione

L'accelerazione dell'energia si riferisce alla capacità di assegnare più di una carta Energia per turno, superando la limitazione di una sola assegnazione manuale.
Esistono diverse vie per raggiungere questo obiettivo:

Pokémon: Alcuni Pokémon hanno abilità o attacchi che consentono di assegnare energie extra.
*Esempi includono **Arceus V*** e VSTAR

(che assegnano 3 Energie base dalla pila degli scarti), Magnezone (che accelera Energie Metallo dal mazzo), Archeops (che può mettere in gioco 2 Energie Speciali dal mazzo), Baxcalibur (che consente di assegnare quante Energie Acqua si desidera dalla mano), Metang (che accelera Energie Metallo dalle prime carte del mazzo) e Infernape (che accelera Energie Lotta/Fuoco dalla mano).

Supporter: Alcune carte Aiuto offrono effetti di accelerazione.
***Gardenia's Vigor**, ad esempio, permette di pescare due carte e assegnare fino a due Energie Erba dalla mano a un Pokémon in panchina.*

Geeta accelera due Energie base dal mazzo ma impedisce l'attacco nel turno in cui viene usata, rendendola utile principalmente al primo turno.
Mela fornisce accelerazione di Energia Fuoco e pescata dopo un KO, mentre Professor Sada's Vitality assegna Energia dalla pila degli scarti a Pokémon Antichi.

Oggetti/Stadio: Anche alcune carte Oggetto e Stadio possono accelerare l'energia. Magma Basin funziona in combinazione con carte che scartano energia Fuoco per assegnare un'Energia Fuoco dalla pila degli scarti.
Dark Patch è un'inclusione immediata per mazzi di tipo Oscurità, accelerando energia dalla pila degli scarti.
***Gutsy Pickaxe** può assegnare un'Energia Lotta se pescata,* e Mirage Gate permette di assegnare due Energie base di tipi diversi dalla Zona Perduta.

La vasta gamma di opzioni per l'accelerazione, ridistribuzione e ricerca dell'energia mostra che l'attaccamento dell'energia è il collo di bottiglia fondamentale del gioco.
Superare la limitazione di un'energia per turno è una priorità strategica.
I mazzi che possono accelerare l'energia più rapidamente ottengono un vantaggio di tempo significativo, consentendo attacchi più potenti e precoci.
Questo influenza direttamente il "Prize Trade", permettendo di prendere Carte Premio prima dell'avversario.
La scelta del metodo di accelerazione deve essere allineata con il tipo e la strategia del mazzo.

Ridistribuzione e Ricerca di Energia

Oltre all'accelerazione, la capacità di ridistribuire e cercare energia è altrettanto importante:

Ridistribuzione: *Energy Switch offre un modo rapido per spostare l'energia tra Pokémon (non Speciale),* mentre Exp. Share può aiutare a mantenere l'energia dopo un KO.
Ricerca: Carte come Energy Loto (cerca qualsiasi Energia), Energy Search (cerca Energia base), Earthen Vessel (cerca 2 Energie base scartando una carta) e Lady (cerca fino a 4 Energie base) aiutano a trovare le energie necessarie nel mazzo.
Molte carte di accelerazione dell'energia recuperano energie dalla pila degli scarti.
Questo indica che la pila degli scarti non è un semplice cimitero, ma una zona di risorse attiva.
I giocatori esperti considerano la pila degli scarti come un'estensione della loro mano o del loro mazzo.
Strategie che implicano lo scarto intenzionale di energie (ad esempio, tramite Ultra Ball per scartare, poi Magma Basin per riattaccare) possono essere estremamente efficienti. Questa concezione aggiunge un livello di profondità alla gestione delle risorse, andando oltre la semplice mano o il mazzo.

Adattamento al Meta

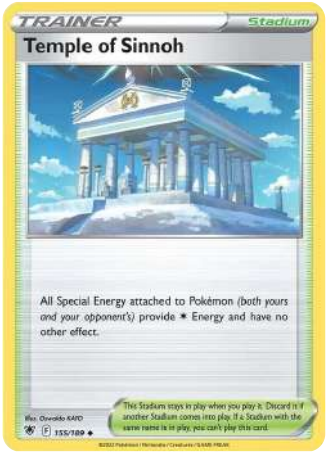
Il metagame del GCC Pokémon è un sistema dinamico di contro-strategie. Per avere successo, i giocatori devono essere in grado di adattare i propri mazzi alle tendenze attuali e alle minacce dominanti.

Inclusione di "Utility Pokémon" e "Tech Cards"

Le "tech cards" sono carte specifiche incluse in un mazzo per contrastare le strategie popolari del meta. La loro inclusione è un segno di un mazzo ben adattato.
Mew ex: Con la sua abilità "Genome Hack", può copiare gli attacchi dell'avversario, rendendolo un'ottima contromossa contro mazzi dominanti come Arceus ex.
***Irida:** Una carta Aiuto che può fornire un boost di HP e pescata, cruciale per mazzi come Palkia ex per estendere la sopravvivenza del proprio attaccante.*

Gallade ex & Hitmonlee: Un'opzione più economica per sfruttare la Debolezza Lotta di Arceus ex.
Rampardos & Lucario: Considerato un top "anti-meta deck", può infliggere danni significativi ad Arceus ex con poca Energia.
***Budew:** La sua abilità "Itchy Pollen" blocca le carte Oggetto dell'avversario, rallentando setup cruciali per mazzi come Charizard ex (che usa Rare Candy) o Gholdengo ex (che usa oggetti per l'energia).*

Mimikyu: L'abilità "Safeguard" impedisce ai Pokémon V, EX, VSTAR, VMAX di attaccarlo, fornendo una difesa efficace contro molti attaccanti principali del meta.
Lost City: Invia i Pokémon KO nella Zona Perduta invece che nella pila degli scarti, impedendo il loro recupero, utile contro mazzi che riciclano attaccanti.
***Temple of Sinnoh:** Una carta Stadio specifica per contrastare Lugia.*



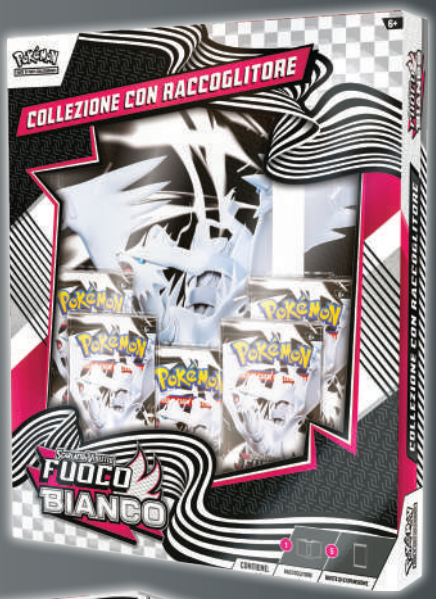
Minior: Una "tech card" per contrastare Snorlax.
L'esistenza e la popolarità di numerosi "anti-meta decks" e "tech cards" dimostrano che il meta non è dominato da un singolo mazzo invincibile, ma è un ecosistema in cui ogni strategia ha un punto debole. Quando un mazzo diventa troppo forte, emergono contromisure per sfruttare le sue vulnerabilità.
I giocatori competitivi devono andare oltre la semplice conoscenza dei "top decks"; devono capire le interazioni tra i mazzi, anticipare le "tech cards" che l'avversario potrebbe giocare e costruire il proprio mazzo con opzioni flessibili per adattarsi. Questo rende il gioco una sfida intellettuale continua di previsione e reazione.
*In un meta dominato da Pokémon-ex e V (che concedono più premi), l'uso strategico di attaccanti a singolo premio (come **Drakloak in Gholdengo/Dragapult**)* o Pokémon di supporto a basso HP come Budew diventa rilevante.

Questi Pokémon, pur non essendo i "big hitters", possono interrompere il "Prize Trade" dell'avversario, costringendolo a prendere più KO del necessario per vincere. Questo può rallentare la partita, guadagnare tempo prezioso per il setup o la ripresa, o semplicemente rendere la corsa ai premi più favorevole.
È una strategia sottile che sfrutta la meccanica fondamentale delle Carte Premio per ottenere un vantaggio.

Alla prossima puntata...

Pokémon
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

Scarlatto e Violetto
Luce Nera e Fuoco Bianco



DISPONIBILE A BREVE!

©2025 Pokémon / Nintendo / Creatures / GAME FREAK.

SFRECCIA FRA UNA DIMENSIONE E L'ALTRA

SONIC™ RACING CROSSWORLDS

PRENOTA ORA

DISPONIBILE DAL 25 SETTEMBRE 2025

3 www.pegi.info

RaceCrossWorlds.com

PS5 | PS4 XBOX ONE XBOX SERIES X|S NINTENDO SWITCH SONIC™ TEAM SEGA®

©SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo, SONIC RACING and SONIC RACING CROSSWORLDS are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. "PlayStation Family Mark", "PS4 logo", and "PS5 logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. Microsoft Xbox Series X, Xbox Series S, Xbox One and related Xbox logos are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation and the Microsoft group of companies. All rights reserved.